

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Musik sudah menjadi bagian yang penting dalam kehidupan manusia. Banyak orang menggunakan musik sebagai media untuk mengekspresikan diri, sehingga mereka mampu membuat karya yang dapat mempengaruhi emosi pendengar. Ketika kita mendengarkan musik dan berusaha untuk mempelajarinya (atau memahami), secara tidak langsung kita merasakan emosi dari musik tersebut. Secara tidak langsung pula, kita mampu merasakan dan memahami lebih dalam makna dan arti dari musik yang didengarkan.<sup>1</sup> Atas dasar tersebut, musik dapat dinyatakan sebagai sebuah media untuk menyalurkan emosi yang ingin disampaikan kepada pendengarnya. “Seseorang dapat belajar menanggung rasa sedih, frustrasi, rasa marah, ekspresi gembira, dan cinta melalui pengalaman musikal.”<sup>2</sup>

Salah satu cara yang dapat dilakukan seseorang untuk mengekspresikan emosi yang diinginkan melalui musik yakni dengan membuat karya komposisi musik, berdasarkan pengalaman pribadi seseorang atau dengan latar belakang ide yang tersirat.

Musik secara umum memiliki dua bentuk, yaitu musik absolut dan musik program. Musik absolut merupakan musik murni yang tidak berhubungan dengan ide dari luar, seperti ide kesusatraan atau sikap emosi yang subyektif dari komponis sendiri<sup>3</sup>, sedangkan musik program adalah suatu karya komposisi yang menggambarkan suatu kejadian tertentu kepada pendengarnya<sup>4</sup>. Hector Berlioz merupakan komposer asal Perancis yang mengembangkan musik program, dan “*Symphonie Fantastique*” merupakan karyanya yang paling populer pada era Romantik, yang bercerita tentang cintanya yang tidak diterima oleh seorang aktris. Contoh lain dari musik

---

<sup>1</sup> Djohan *Psikologi Musik* edisi ketiga (Yogyakarta: Best Publisher 2009), 68.

<sup>2</sup> Djohan, 69.

<sup>3</sup> Rhoderick J. McNeill *Sejarah Musik 2* (Jakarta: Gunung Mulia, 2000), 61.

<sup>4</sup> *The Columbia Electronic Encyclopedia*, 6th ed. Copyright © 2012, Columbia University Press

program adalah karya dari Bedrich Smetana, komposer dari Czech, dengan judul “*String Quartet no. 1 (From My Life)*” yang menyinggung kehidupan Smetana sampai dia menjadi tuli. Ada juga “*Symphonia Domestica*” karya dari Richard Strauss yang berbicara tentang kehidupannya bersama dengan keluarganya, dan masih banyak lagi.

Penulis tertarik untuk bercerita tentang pengalaman pribadi ketika melewati masa ketika masih menjadi seorang siswa. Sekolah dasar adalah suatu pengalaman yang sangat berharga bagi penulis. Banyak hal menarik yang terjadi ketika menjadi seorang murid sekolah dasar, baik selama jam kelas ataupun ketika bermain bersama teman. Sayangnya, kita tidak bisa kembali ke masa tersebut dan sudah menjadi sebuah kenangan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk menyusun sebuah komposisi musik program yang berjudul “**Warna, Cerita, dan Kursi Tua**”. Format yang akan digunakan dalam bentuk ansambel musik yang terdiri dari kuartet gesek (dua *violin*, *viola*, *violoncello*), alat musik tiup (*flute*, *clarinet*), dan alat musik perkusi (*triangle* dan *tambourine*). Komposisi ini akan dibagi menjadi tiga bagian yang akan menceritakan suasana ketika penulis mengalami masa sebagai anak sekolah dasar.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses penyusunan “Warna, Cerita, dan Kursi Tua” Sebuah Komposisi Musik Program untuk Ansambel Musik?
2. Bagaimana analisis struktur dan musikal “Warna, Cerita, dan Kursi Tua” Sebuah Komposisi Musik Program untuk Ansambel Musik?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan proses penyusunan “Warna, Cerita, dan Kursi Tua” Sebuah Komposisi Musik Program untuk Ansambel Musik.
2. Mendeskripsikan analisis struktur dan musikal “Warna, Cerita, dan Kursi Tua” Sebuah Komposisi Musik Program untuk Ansambel Musik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Penulis mampu mengaplikasikan ilmu yang didapatkan selama menempuh studi di program studi Seni Musik Univertas Kristen Satya Wacana (UKSW), seperti Ilmu Harmoni dan Komposisi.
2. Menambah referensi program studi Seni Musik UKSW pada komposisi musik program formasi ansambel musik.

#### **E. Batasan Masalah**

Proses penyusunan dan analisis struktur Komposisi “Warna, Cerita, dan Kursi Tua” dibatasi pada penerapan Musik Program khusus untuk Ansambel Musik yang terdiri dari kuartet gesek (2 *violin*, *viola*, *violoncello*), alat musik tiup (*flute*, *clarinet*), dan alat musik perkusi (*triangle* dan *tambourine*).

#### **F. Metode Penelitian**

Pembuatan komposisi musik program “Warna, Cerita, dan Kursi Tua”, penulis melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan metode penelitian *Practice Based Research*. Metode ini merupakan salah satu jenis metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan produk baru yang berasal dari proses praktik. Hasil penelitian dapat dipresentasikan dalam berbagai macam bentuk kreatif dan inovasi, seperti komposisi musik, gambar seni rupa, dan desain<sup>5</sup>.

Berdasarkan metode penelitian tersebut, maka penelitian ini terbagi menjadi empat tahap: pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, dan penulisan laporan, dengan menggunakan analisis yang bersifat deskriptif. Penulis akan melakukan pengumpulan data untuk mencari referensi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan topik penelitian yang diangkat. Referensi yang dimaksud adalah komposisi musik program yang sesuai dengan ide penulis, komposisi ansambel musik, buku, video, ataupun lagu.

---

<sup>5</sup> Linda Candy, “Practice Based Research: A Guide”, 1 Januari 2006. <https://www.creativityandcognition.com/resources/PBR%20Guide-1.1-2006.pdf>

Tahap selanjutnya adalah pengolahan data menjadi sebuah komposisi dalam bentuk musik program dan akan dimainkan dalam format ansambel musik. Beberapa tahap yang akan dilakukan oleh penulis yaitu menentukan ide untuk komposisi, menyusun alur cerita yang akan digunakan, menentukan instrumen yang dapat dipakai, dan melakukan proses penulisan komposisi dengan menggunakan *software Sibelius*.

Tahap berikutnya adalah analisis data, yaitu menganalisis bentuk musik dari komposisi yang dibuat. Komposisi dicobakan pada para pemain dan dievaluasi untuk menjadi lebih baik dan sesuai dengan teknis kenyamanan pemain. Laporan yang berisi komposisi dan analisis musik merupakan tahap akhir dari pembuatan komposisi ini.